



PAL



Revolution



PlayStation®

Precaución

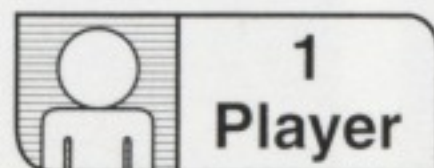
- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa **POWERLINE.**

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.



**1
Player**



**Memory Card
1 block**



**Analog Control
Compatible**



2 DISCS

SCES-02153



A SANGRE,
FRÍA™

ESPAÑOL

INSTALACIÓN:

Instala tu consola tal y como se indica en el manual de instrucciones. Introduce el CD de A SANGRE FRIA™ y cierra la cubierta del disco. Enciende la consola pulsando el botón POWER (encendido). No es aconsejable introducir ni retirar periféricos o MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) después de encender la unidad. Asegúrate de que dispones de suficientes bloques libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar.

NOTA: Todas las ilustraciones de este manual se han extraído de la versión del juego en inglés, por lo que algunas pueden corresponder a imágenes previas a la finalización del juego y podrían diferir de las que aparecerán en la versión final.

CAMBIO DE DISCOS:

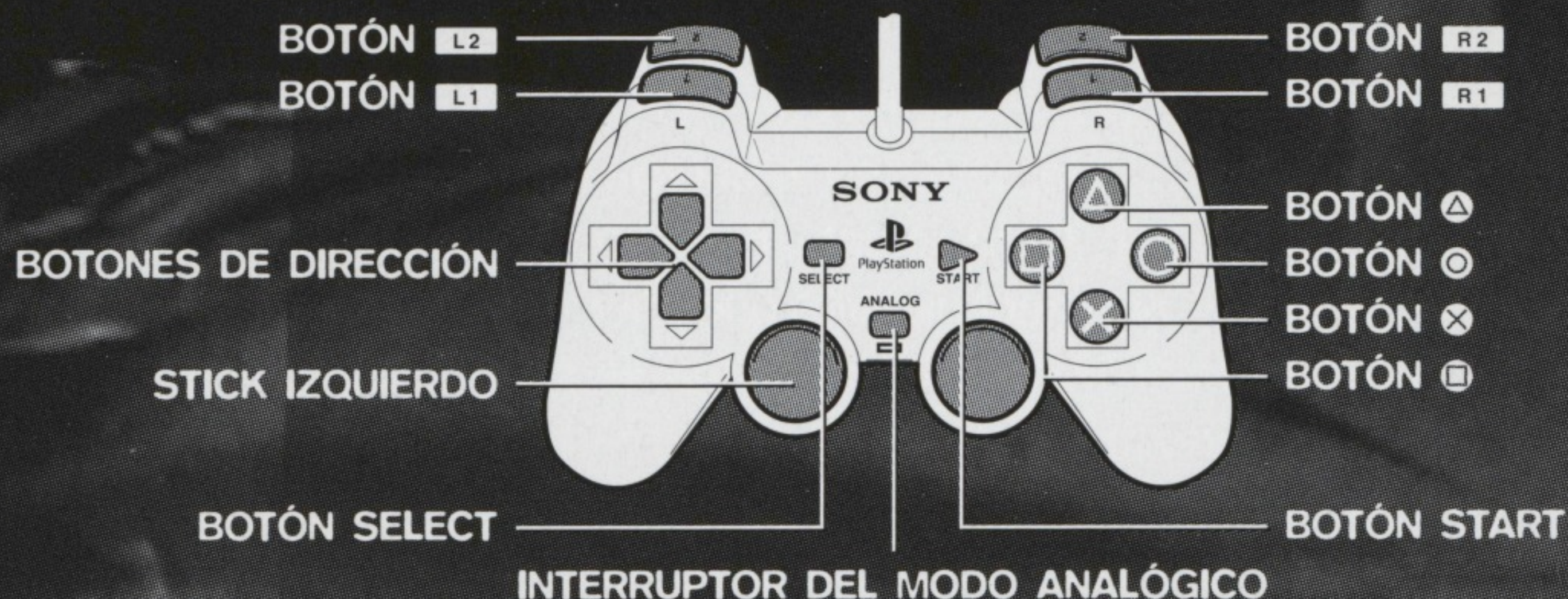
Al final del disco 1 de A SANGRE FRIA, aparecerá una pantalla en la que se te invitará a introducir el disco 2. SIN apagar la consola, abre la cubierta del disco y substituye el disco que estés usando por el nuevo. Cierra la cubierta y podrás proseguir tu periplo.

OBJETIVOS:

A SANGRE FRIA es una aventura que se desarrolla en la memoria de John Cord, agente del MI6. Capturado y torturado por agentes enemigos, ha de preservar la cordura en una situación tan precaria. Lo único que sabe con seguridad es que le han traicionado, pero no recuerda quién. Tu aventura comienza en el momento en que Cord intenta recomponer lo que le queda de memoria. Deberás recrear los acontecimientos que dieron lugar a la captura de Cord y usar la información para que sepa cómo ha llegado a caer en manos del enemigo. Si estás decidido a ayudar a Cord, habrás de actuar como un agente del MI6; pensar, luchar y sobre todo, sobrevivir como una sola persona. Obra siempre con cautela para evitar llamar la atención.

Y recuerda que de nada nos sirves muerto.

MANDOS:



Si tienes un Mando Analógico (DUALSHOCK™) podrás jugar a A SANGRE FRÍA™ usando los botones de dirección o la stick izquierda. De usar la stick izquierda, asegúrate de que el interruptor de modo ANALOG (analógico) está encendido (el LED se encenderá y se pondrá de color rojo). NOTA: La función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK™) no puede aplicarse a este juego.

1. BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO:

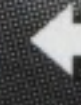
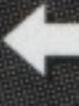
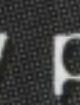
En este manual, ↑, ↓, ← y → se usan para indicar tanto la dirección de los botones de dirección como de la stick izquierda. Éstos son los mandos por defecto. Podrás reconfigurar los mandos de la stick izquierda del Mando Analógico (DUALSHOCK) con los parámetros que quieras mediante la opción CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURACIÓN DEL MANDO) del menú OPTIONS (OPCIONES).

Hay dos modalidades diferentes de movimiento en esta aventura. Uno de los modos está relacionado con el personaje pues la dirección del jugador es la misma que la del personaje. El otro modo está relacionado con la pantalla, pues la dirección depende del entorno que aparece en pantalla.

MODO RELACIONADO CON EL PERSONAJE (modo digital o analógico):

- Pulsa  para avanzar. Si pulsas el botón **R2**, Cord correrá hacia adelante.
- Pulsa  /  para girar. Si mantienes pulsado el botón **L1**, Cord se apartará.
- Pulsa  para moverte hacia atrás.

MODO RELACIONADO CON LA PANTALLA (modo analógico):

- Pulsa  para adentrarte en la pantalla.
- Pulsa  para desplazarte a la izquierda de la pantalla. Pulsa el botón **L1** y pulsa el botón  conforme a la posición que ocupa Cord en la pantalla y Cord se desplazará a la izquierda.
- Pulsa  para desplazarte a la derecha de la pantalla. Mantén el botón **L1** pulsado y pulsa  conforme a la posición que ocupa Cord en la pantalla y Cord se desplazará a la derecha.
- Pulsa  para salir de la pantalla. Mantén el botón **L1** pulsado y pulsa  conforme a la posición que ocupa Cord en la pantalla y Cord se apartará hacia atrás.

2. ACCIONES BÁSICAS:

BOTÓN : INTERACCIÓN

- Interactúa con diversos objetos.
- Confirma / acepta las selecciones dentro de menús.
- Examina objetos.
- Aplica el Remora a las consolas de los ordenadores.
- Sirve para habla con los personajes.

Usa el botón **X** para explorar el entorno. Puede ser que haya objetos útiles escondidos en cajas, estanterías u ocultos de cualquier otra forma. Cord también puede registrar a los enemigos eliminados. Basta con mantener pulsado **L2** para que se agache y a continuación pulsar el botón **X** para buscar.

BOTÓN **△ - INVENTARIO**

- Abre y cierra el inventario de la esquina inferior izquierda de la pantalla.
- Sirve para salir de los menús.

BOTÓN START - PAUSA

- Detiene el juego y abre el menú de pausa. Consulta el manual para más información.

3. MOVIMIENTO Y CAUTELA:

Cord tiene tres maneras de desplazarse: caminando normalmente, con lo que tiene tiempo de responder a las amenazas; corriendo, con lo que puede desplazarse ágilmente pero haciendo ruido; y agachado, con lo que va más despacio pero pasa desapercibido. Juzga por ti mismo y escoge cuál te conviene en cada momento.

BOTÓN **L1 - PASO A UN LADO**

Pulsa los botones de dirección para que Cord dé un paso a un lado.

BOTÓN **L2 - AGACHARSE**

Pulsa los botones de dirección para que Cord se desplace agachado, movimiento especialmente útil cuando te acerques a hurtadillas a los guardias.

BOTÓN **R2 - CARRERA**

Pulsando los botones de dirección orientarás a Cord mientras corre.

4. COMBATE:

Cord evitará combatir siempre que sea posible. Por muy bien preparado que esté, no está hecho a prueba de balas y además está solo. Sin embargo, habrá ocasiones en que le sea inevitable combatir directamente. Sus dos formas de responder a las amenazas son combatir silenciosamente, cuerpo a cuerpo, sin armas, y a puñetazos. En estos casos no importa o no hace falta obrar con precaución. Si pulsas el botón de ataque darás una patada de kárate. Podrás usar la pistola manteniendo pulsado el botón de ataque y a continuación pulsando el botón para armar al personaje. La pistola de Cord tiene un número limitado de balas, por lo que deberás tener cuidado y acordarte de registrar a los guardas para ver si tienen balas o un kit médico. Como tiene cargadores de más, Cord recargará automáticamente su pistola cuando se quede sin balas. La recarga lleva cierto tiempo y deberás tener en cuenta que es mejor recargar desde el inventario seleccionando el icono del cargador y pulsando el botón ⊗, aunque se pierdan algunas balas del cartucho que esté usando. No olvides que Cord puede llevar hasta cinco cargadores y no podrá quitarle los suyos a los guardas. En este caso, merece la pena regresar a por el guarda conforme la munición se vaya acabando a lo largo de la misión.

BOTÓN ○ - ATACAR

- Si pulsas el botón **R1**, Cord disparará siempre que le queden balas.
- Si no pulsas el botón **R1**, Cord dará un puñetazo.

BOTÓN **R1** - ARMAR Y DESARMAR

- Si pulsas el botón **R1** Cord sacará el arma. Si sueltas el botón **R1**, cambiará de arma. Mientras está armado, aparecerá lo siguiente:

- Barra de salud. Aparece el daño que ha recibido Cord. La salud puede recuperarse usando un kit médico para lo que hay que seleccionar un kit del inventario y pulsar el botón ⊗.
- Número de balas que hay en la pistola. Cada vez que cambia de cargador, se introducen nueve balas en la culata.
- Número de cargadores que quedan, cada uno con nueve balas.

Si al hablar con alguien Cord no recibe la respuesta que espera, puede amenazarle pistola en mano. No se te ocurra disparar, o si no será difícil que te respondan (más bien imposible).

5. EL REMORA:

El Remora es el dispositivo de pulsera que Cord lleva para almacenar información y comunicarse.

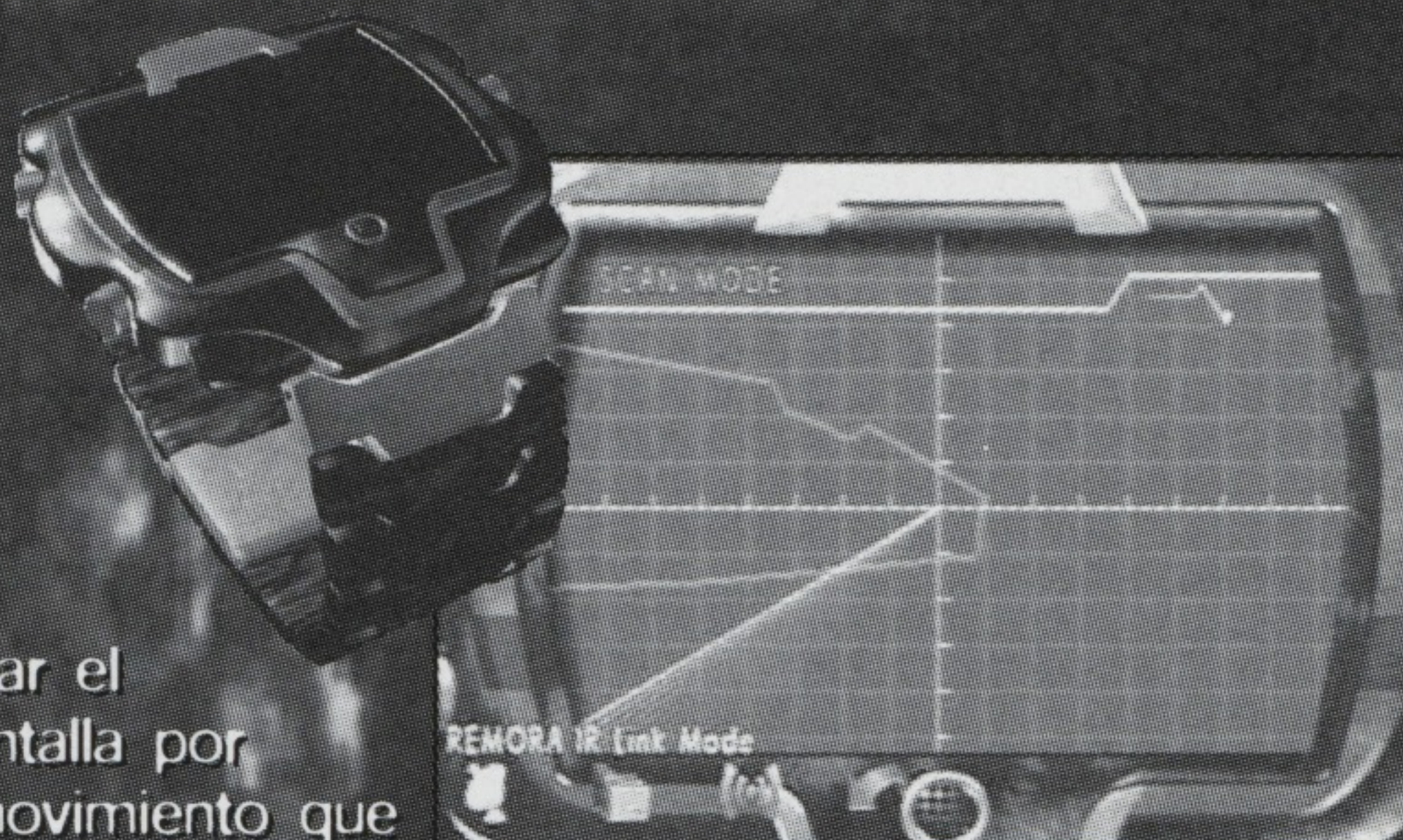
BOTÓN ◻

- Pulsa el botón ◻ para activar el dispositivo REMORA. La pantalla por defecto es el escáner de movimiento que muestra el espacio que hay alrededor de Cord a la búsqueda de robots y personas.

El escáner de movimiento detecta:

- personas – que aparecen de color azul (azul oscuro si están muertas);
- robots – que aparecen de color naranja (naranja oscuro si están destruidos);
- puntos de recarga – que aparecen de color verde oscuro (verde claro si llevan una mina EMP);
- puertas – que aparecen de color naranja.

Cuando el Remora está activado, se pueden seleccionar las siguientes opciones pulsando el botón ⊗ :



- **Puerto de comunicaciones de rayos infrarrojos:** Activa el Remora para que busque un ordenador con dispositivo de rayos infrarrojos que le sirva de interfaz. Si hay un ordenador en las inmediaciones, el Remora le interrogará y aparecerán las opciones disponibles. Si Cord maneja una consola de ordenador el puerto de comunicaciones de rayos infrarrojos se activará automáticamente. Los ordenadores del enemigo pueden suministrar información vital para el éxito de la misión.
- **Base de datos:** La base de datos contiene el objetivo de la misión y la información que Cord tiene sobre diversos temas. Al descubrir nueva información se actualiza automáticamente la base de datos. No confundas la base de datos de Volgja, a la que se accede mediante el puerto de infrarrojos (muestra el símbolo de comunicaciones en la esquina derecha) con la base de datos propia de REMORA (muestra el símbolo de un corazón en la esquina derecha);
- **Comunicaciones REMORA:** Activa el Remora para buscar otras unidades de REMORA compatibles. Sólo puede comunicarse con los sistemas REMORA que están cerca y activados.

El Remora

"Necesito ahora mismo mi REMORA. Cuando los científicos nos lo enseñaron por primera vez nos reímos. Alguien bromeó diciendo que parecía un reloj de pared más que un reloj de pulsera, a lo que un científico respondió, no sin seriedad, que 'el REMORA es vuestro salvavidas. Este dispositivo de pulsera es una base de datos y un rastreador al mismo tiempo. El nombre es la abreviatura de Radar Electrónico y Memoria para la Operación de Redes Ajenas'.

A continuación nos enseñó cómo podíamos usarlo para colarnos en terminales de ordenadores o cualquier dispositivo electrónico equipado con un puerto de rayos infrarrojos para almacenar información, obtener datos, seguir la pista de los agentes enemigos o ubicarnos a la perfección. También sirve para comunicarnos con nuestros propios agentes, pasar información, pedir ayuda y funciones similares.

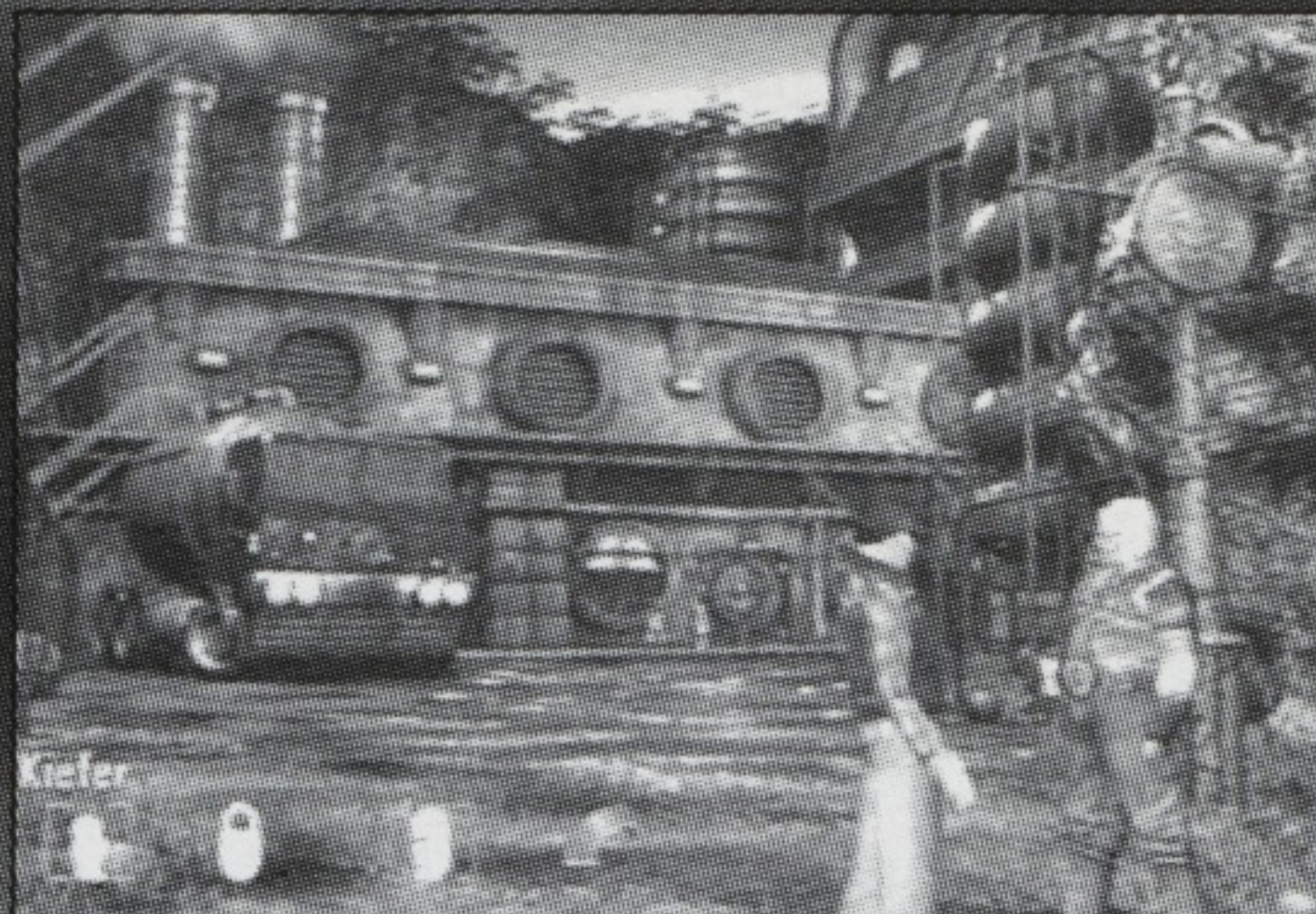
No me imaginaba que llegaría a usarlo. Sin él ahora estaría perdido".

INTERACCIÓN:

1. DIÁLOGOS:

En el transcurso de A SANGRE FRIA habrá numerosas ocasiones en las que Cord tendrá que obtener información de otros personajes. En tales casos, haz que Cord se aproxime al personaje y pulsa el botón X.

Cuando Cord tenga que hablar, aparecerá una selección de temas de conversación en la parte inferior de la pantalla. Algunos pueden ser personas concretas, o también puede tratarse de objetos o circunstancias del juego, como un partido de fútbol. Cuando selecciones un tema de conversación, convendrá que recuerdes que Cord no conoce a todos los personajes con los que habla. A menudo lo mejor será dejar que discurra la conversación antes de preguntar directamente por tu misión. De lo sutil que seas en el trato con los desconocidos puede depender el éxito o el fracaso de la misión. Quizás te veas obligado a usar métodos drásticos...



2. USO DEL INVENTARIO

Como sucede con los diálogos, el inventario de Cord aparece en la parte inferior de la pantalla. Piensa bien todas las opciones, pues si bien algunos objetos pueden parecer inútiles, no lo son ni mucho menos. No obstante, es recomendable administrarse bien, pues a Cord sólo le caben algunas cosas en los bolsillos, por lo que deberás comprobar qué lleva encima.

La misión

"Recuerdo que lo último que me advirtieron fue que, por encima de todo, evitase todo tipo de conflicto a no ser que fuese necesario. No era una misión de asalto y por ello tenía que obrar con la mayor cautela posible. Esto equivalía a decir que, de encontrarme con enemigos en mi camino, me tendría que deshacer de ellos de la manera más silenciosa posible (bastaba con un rápido golpe en el lugar apropiado). Sólo podría usar a pistola en contadísimas ocasiones, porque el ruido podría alertar a los agentes enemigos, lo que complicaría de verdad las cosas. Si quería llegar a alguna parte tenía que usar el cerebro, no la pistola.

También se me pedía que, si podía, conociese a gente, pues hacer las preguntas oportunas a la persona adecuada podría darme información crucial para la realización de mi misión. De nuevo, me aconsejaron que usase la violencia sólo en aquellos casos en los que fuera imprescindible. A fin de cuentas, estábamos en una misión de paz".

MENÚS DEL JUEGO:

1. MENÚ PRINCIPAL

Pulsa el botón  para seleccionar la opción que escojas.

NEW GAME: Comienza la partida desde el principio.

(NUEVA PARTIDA):

LOAD GAME: Carga una partida guardada anteriormente en una **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria). Para más información consulta el apartado sobre la **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria) de este manual.

ARTWORK: Aquí podrás ver borradores del diseño y secuencias cinematográficas del juego.

(CONTENIDO ARTÍSTICO):

Selecciona **VIEW MOVIES (VER SECUENCIAS)** para ver cualquier secuencia cinematográfica que ya hayas visto en el juego. Te servirá para recapitular el desarrollo de la historia hasta el momento. Destaca la imagen en miniatura y pulsa el botón  para ver la película; vuelve a pulsar el botón  para salir y regresar al menú de películas. A medida que la partida va avanzando, puedes usar los botones **L1** y **R1** para pasar cada página de imágenes en miniatura y seleccionar la película que quieras ver.

Selecciona **VIEW PICTURES (VER SECUENCIAS)** para ver una selección de borradores de los personajes y de los escenarios del juego. Pulsa  o  para pasar las imágenes, o pulsa el botón  para regresar al menú **ARTWORK (CONTENIDO ARTÍSTICO)**.

OPTIONS: Reconfigura la partida usando una selección de opciones.

(OPCIONES)

2. MENU OPTIONS (OPCIONES)

GAME OPTIONS (OPCIONES DE LA PARTIDA)

Pulsa el botón  para elegir uno de los siguientes tres submenús, o pulsa el botón  para cancelar la selección y regresa al menú principal.

AUDIO / VISUAL (IMAGEN Y SONIDO)

EFFECTS VOLUME: Pulsa  /  para mover el control deslizante y subir o bajar los efectos del sonido del juego.

(VOLUMEN DE

LOS EFECTOS):

MUSIC VOLUME:

(VOLUMEN DE

LA MÚSICA):

SPEECH VOLUME:

(VOLUMEN DE

LA CONVERSACIÓN):

SCREEN OFFSET:

(PRESENTACIÓN EN

SCHERMO)

Pulsa  /  para mover el control y subir o bajar la música del juego.

Pulsa  /  para mover el control deslizante y subir o bajar el volumen de los diálogos.

Pulsa el botón  para seleccionar SCREEN OFFSET (PRESENTACIÓN EN PANTALLA), y usa los botones de dirección o la stick izquierda para ajustar la presentación en pantalla. Pulsa el botón  de nuevo para confirmar la selección o pulsa el botón  para cancelar y regresar al menú GAME OPTIONS (OPCIONES DE LA PARTIDA).

CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURACIÓN DEL MANDO)

En esta pantalla verás la configuración por defecto del CONTROL METHOD (MÉTODO DE CONTROL) y para CHARACTER INTERACTION (INTERACCIÓN DE PERSONAJES). Para cambiar la configuración usa los botones de dirección o la stick izquierda para destacar una operación efectuada con botones (la operación destacada en ese momento quedará marcada en la esquina inferior izquierda de la pantalla). Pulsa a continuación el botón  y el botón al que quieras asignar la operación (por ejemplo, el botón  es el botón asignado a

INTERACT (INTERACCIÓN) por defecto, pero si quieres también puedes asignar esta operación al botón al botón **△**). Si quieres cancelar la selección pulsa el botón **START** (inicio).

Para volver a la configuración por defecto, selecciona **RESET CONTROLS** (RESTAURAR LA CONFIGURACIÓN) y pulsa el botón **○**. Cuando termines de seleccionar pulsa el botón **△** para volver al menú **GAME OPTIONS** (OPCIONES DE LA PARTIDA).

TUTORIAL (PROGRAMA DE APRENDIZAJE)

Para que te familiarices con la interfaz de **IN COLD BLOOD** ponemos a tu disposición un programa de aprendizaje que servirá para orientarte. Pulsa **↑** / **↓** para desplazarte a lo largo del programa de aprendizaje, o pulsa el botón **△** para volver al menú **OPTIONS** (OPCIONES).

3. MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón **START** (inicio) durante la partida para detenerla y abre el menú de pausa. Pulsa **↑** / **↓** para destacar la opción del menú que desees.

- | | |
|----------------------------------|---|
| CONTINUE:
(CONTINUAR): | Prosigue la partida en curso, continuándola en la misión por la que iba en el momento en que se detuvo. |
| LOAD:
(CARGAR): | Carga cualquier partida guardada anteriormente. |
| SAVE:
(GUARDAR): | En determinados momentos de la partida, podrás usar esta opción para guardar tu posición actual. Consulta la sección "Cómo guardar la partida" que aparece más adelante en este manual. |
| OPTIONS:
(OPCIONES): | Personaliza la partida mediante esta selección de opciones. Consulta la sección OPTIONS (Opciones) que ha aparecido en este manual. |

RESTART MISSION Sale de la partida en curso y regresa al comienzo de la misión en curso.
(VOLVER A EMPEZAR UNA MISIÓN)
QUIT (SALIR) Sale de la partida en curso y regresa a la pantalla inicial o al menú principal.

4. CÓMO GUARDAR Y CARGAR USANDO MEMORY CARDS (TARJETAS DE MEMORIA)

No es aconsejable introducir ni retirar periféricos o MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) después de encender la unidad. Asegúrate de que dispones de suficientes bloques libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar. Ten en cuenta que sólo puedes utilizar las MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1.

CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Selecciona SAVE (GUARDAR) del menú de pausa y escoge un bloque para guardar. Podrás guardar seleccionando NEW SAVE GAME (GUARDAR NUEVA PARTIDA) o guardar sobre una partida anterior. Pulsa el botón ⊗ para guardar. Al terminar de guardar volverás al menú de pausa.

CARGAR UNA PARTIDA GUARDADA

Selecciona LOAD (CARGAR) del menú de pausa o menú principal. Destaca la partida guardada que quieras cargar y pulsa el botón ⊗.

FICHA TÉCNICA:

A SANGRE FRIA de Revolution Software

Director: Charles Cecil
Productor: Steve Ince
Diseño del sistema: Tony Warriner
Programación técnica: Jake Turner
Programación del sistema: Tony Warriner, Jake Turner, Patrick Skelton, John Payne
Desarrollo de herramientas: David Sykes, Pete Ellacott, Andrew Boskett, Jake Turner
Animación de los personajes: Steve Oades, Michael Ryan, Steve Gallagher
Diseño de escenarios: Andi Forster, Andrew Proctor, Richard Bluff
Creación de escenarios: Richard Bluff, Andi Forster, Andrew Proctor
Animación de escenarios: Andrew Proctor, Richard Bluff, Andi Forster
Modelado de los personajes: Sucha Singh, Andy Gibson
Puesta en escena: Steve Ince, Dale Strachan, Ben McCullough, Jonathan Howard, Steven Porritt, Tony Warriner, Patrick Skelton, David Britnell, Karl Naylor
Secuencias: Image Fx, Bob Keen, Steve Gallagher, Steve Oades, Mike Ryan, Richard Bluff, Andrew Proctor, Andi Forster, Nana Nielsen
Efectos de sonido: Hackenbacker, Ben McCullough, Jonathan Howard
Guión gráfico: Image FX, Bob Keen, Andy Gibson
Diseño de personajes: Lee Hong, Matt O'Toole

Diseño de la historia: Charles Cecil, Neil Richards, Tony Warriner,
Steve Ince, Jonathan Howard, Dale Strachan

Editor del guión: Neil Richards

Productor de coordinación
del proyecto: Stewart Gilray

Director de animación: Steve Oades

Director de secuencias CGI: Steve Gallagher

Director de sonido: Ben McCullough

Asesor dramático: Noirin Carmody

Borrador de escenarios: Steve Ince

Asesoría técnica: Nick Pelling, Chris John Jordan

Director de guión y actores: Edward Hall

Marketing: Noirin Carmody

Grabado en: Flying Dutchman Studios

Asuntos económicos: Noirin Carmody

Equipo interno de pruebas: Dale Strachan, Charles Cecil, Jake Turner, Steve Ince,
Jonathan Howard, Steven Porritt, Tony Warriner,
Patrick Skelton, John Payne, Ben McCullough,
David Britnell, Karl Naylor, David Ince, Jason Ince,
Sucha Singh, Stewart Gilray, Andrew Gibson,
Andi Forster, Andrew Proctor, Richard Bluff,
Andrew Boskett, Pete Ellacot, Daniel Barker, Sam
Turner, Thea Turner, Dave Sykes, Louisa Denison,
Robert Overmann, Katy Boskett, Stewart Boskett,
Claire Payne, Becca Gilray

Agradecimientos: Matt Riggall, Dan Barker, Mat Topham, Kristian Berry,
Rob Myers

Documentación: Nana Louise Nielsen

Contribuciones al
argumento: Neil Richards, Steve Jelley, Michael Judge,
Jo Dever

Reparto

John Cord:	Nikolas Grace
Chi-Ling Cheung:	Rhonda Miller
Alpha:	Patricia Hodge
Gregor Kostov:	Constantine Gregory
Nagarov:	David Calder
Tolstov:	David Acton
Alexandra:	Rhonda Miller
Lukyan:	David Wrigglesworth
REMORA:	Issy Van Randwyck

Técnicas:	Patricia Hodge, Issy Van Randwyck
Técnicos:	Nikolas Grace, David Wrigglesworth, David Acton, David Calder, Constantine Gregory

Música compuesta y dirigida por: Barrington Pheloung.

Supervisor musical: Heather Pheloung.

Asistente musical: Darrin Campon

Intérprete: London Metropolitan Orchestra.

La canción "A SANGRE FRÍA" ha sido compuesta
e interpretada por Pat Treacy.

Música de la presentación: Jason Page

Publicado por Sony Computer Entertainment Europe

Productor ejecutivo: Martin Alltimes
Director de producción: Chris Ansell
Relaciones públicas: Liz Ashford, Anne Carroll
Redactor del manual: Jim Sangster
Presentación y diseño: James Phippen / RD2
Control de calidad del manual aprobado por: Lee Travers, Peter 'Jen-Head' Gawthorne
Jefe del control de calidad: Geoff Rens
Jefe interno del control de calidad: Dave Parkinson
Supervisor interno del control de calidad: Jim McCabe
Jefe del equipo de pruebas: Mark Christy
Encargados del equipo de pruebas: Ian Cunliffe, Anthony Gill, Kevin Mason, Steve Talbot, Musa Yilla
Equipo de pruebas: Richard Bunn, John Cassidy, Phil Green, Eddie Lomax, Andy Macoy, Ian McEvoy, Carl McKane, John McLaughlin, Dee Norfolk, Darren Perkins, John Walsh, Rob Sutton, John Hale, Chris Cubbin
Coordinación de la traducción: Elodie Hummel
Equipo de pruebas de la traducción: Britta Kuhnen, Nadège Josa, Gaëlle Leysour, Susana Paredes Alcaraz, Ramiro Agüir, Miguel Sanchez, Cecilia Salcedo, Nathalie Lacroix, Francesca Bonati, Soledad Marco, Annalaura Milia, Marlene Danaia, Anna Matveeva

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• **Australia** 1 902 262 662*
*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)

1 902 262 662*
*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)

• **Österreich** 0990 970 111*
*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.
41 Groschen/ Sek.)

0900 970 111*
*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.
41 Groschen/ Sek.)

• **Belgique/België/Belgien** 011 / 301 306

0900 000 00*
*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)

• **Danmark** (+45) 33 26 68 20
Áben man-tors 16.00-19.00

(+45) 33 26 68 20
Áben man-tors 16.00-19.00

• **Suomi** 0600 411 911
4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21

0600 411 911
4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21

• **France** 0803.843.843

08 36 68 22 02*
*(2,23 F la minute)

• **Deutschland** 01805 / 766 977

0190 578 578*
*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten
vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die
Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)

• **Greece** (00 301) 6777701

090 2322 00*
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ.
Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό
ζητήστε την έγκριση του προσώπου που
πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση
υποστηρίζεται από τη Mediatel

• **Ireland** (01) 4054022

1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
*Calls cost per min. 58p (inc. VAT)

• **Israel** 972 - 3 - 6465643

972 - 3 - 6465643
ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג
קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Italia 147 828384* <i>*(al costo di una chiamata urbana)</i>	166 814 814* <i>*(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto + IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta 344700	344700
• Nederland 0495 574 817	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand (09) 415 2447	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge 2336 6600	820 85 050 <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal 0707 23 23 10* <i>Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone</i>	0707 23 23 10* <i>Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone</i>
• España 902 102 102	906 333 888* <i>Sólo para mayores de 18 años. *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 4.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).</i>
• Sverige 08-587 610 00	0719-310 311* <i>Öppet månd-frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz 0900 55 20 55 <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</i>	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK 08705 99 88 77 <i>Calls may be recorded for training purposes</i>	09064 765 765 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

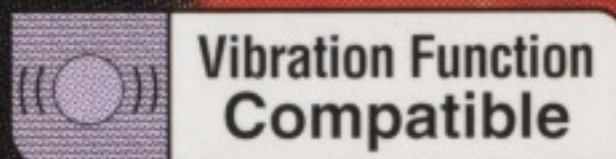
Mando Analógico (DUALSHOCK™)



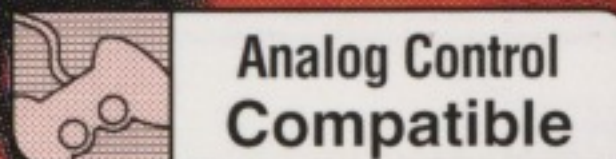
MENSAJE RECIBIDO:

La central recomienda el uso del Mando Analógico (DUALSHOCK) en todas las misiones. Junto con el armamento habitual AUMENTA LA PERCEPCIÓN SENSORIAL.

FIN DEL MENSAJE.



Vibration Function
Compatible



Analog Control
Compatible

www.playstation-europe.com/blood

DUAL SHOCK

SCES-02153

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

711719168027